Quatro Setes

[manual do jogo,
como jogar]

versão do jogo [1.0.0]
versão do manual [1.0.0]

Sobre o Jogo

O que é “Quatro Setes”?

É um jogo de cartas, criado em 2025 por Caio Varalta, que utiliza o baralho comum (o baralho francês) e que teve como inspiração os jogos *Truco*, *Yu-Gi-Oh!* e *Magic: The Gathering*.

Quais são os requisitos para jogar?

Para jogar, só é necessário ter em mãos um baralho de cartas. Comumente é jogado com o baralho francês (de 52 cartas). Porém, só serão necessárias 40 cartas deste baralho para jogar: do Ás ao 10, com os quatro naipes de cada número.

Qual a premissa do jogo?

Dois jogadores se enfrentam em uma partida — e o vencedor dela é o primeiro jogador que conquistar 7 pontos no placar. Neste jogo, cada rodada (ou “mão”) é composta por três embates. E em cada embate, cada jogador joga uma carta. Estas cartas se enfrentam com base em seu valor numérico. O jogador que vencer a maior quantidade de embates, em uma rodada, pontua [+1] no placar.

Como as cartas “se enfrentam”?

Imagine que as cartas estejam “brigando” umas com as outras. As cartas de maior valor derrotam as cartas de menor valor. O jogo segue a hierarquia dos números de forma crescente, portanto, uma carta [2♦] vence o embate contra uma carta [A♠] (cartas Ás equivalem ao número 1), uma carta [5♥] vence o embate contra uma [3♥], e assim adiante.

Além disso, neste jogo, os naipes são neutros, ou seja: uma carta 9♠ não ganha contra uma carta 9♦. Elas <u>empatam</u>. O único momento em que os naipes são levados em consideração é no contexto da mecânica dos quatro setes.

Glossário

Partida: situação em que dois jogadores se desafiam com o objetivo de marcar 7 pontos.
Rodada: também chamada de "mão", é uma fração da partida e contém três embates.
Embate: também chamado de "confronto", é uma fração da rodada, e é o momento onde duas ou mais cartas têm os seus valores comparados para definir um vencedor.
Turno: também chamado de "vez", é uma fração do embate, cada embate tem dois turnos, o turno do jogador que o inicia, e o turno do jogador que "responde". Os jogadores devem jogar ao menos uma carta no seu turno.
Mulligan: é uma fase opcional onde o jogador recebe uma segunda chance para sua mão. É a mecânica que permite descartar 1 ou 4 cartas e puxar um valor de cartas equivalente do baralho.
Troca: é uma fase obrigatória onde ambos os jogadores trocam 1 carta entre si, acontece após o Mulligan.
Carta infinito(a): é a carta revelada do baralho após a fase de Troca e que assume valor ilimitado por uma rodada.
Distribuidor: a pessoa que distribui as cartas em uma rodada.
Recebedor: a pessoa que recebe as cartas em uma rodada.
Substituição: é a mecânica que permite substituir uma carta jogada em um embate anterior.
Descartar: é o ato de colocar uma carta na pilha de descarte. Todas as cartas desta pilha ficam viradas para baixo e não podem ser consultadas.
Esconder: ou "encobrir", é o ato de jogar uma carta virada para baixo em um embate. Esta mecânica é proibida em *Quatro Setes*.

Fases da Rodada

Início da rodada

Na primeira rodada de uma partida, define-se aleatoriamente quem será o distribuidor. O distribuidor embaralha o baralho, e o recebedor faz o corte. Em cada rodada, os jogadores alternam entre estas duas funções. Após a realização do corte, o distribuidor passa 4 cartas para ambos os jogadores*.

*Lembre-se de que, neste jogo, os jogadores **não** jogam com suas cartas reveladas. Seu adversário não sabe quais cartas você tem em mãos!

⤷ Após cada jogador receber 4 cartas, inicia-se a fase de Mulligan.

Mulligan: Simples ou Completo?

O Mulligan pode ser entendido como "uma segunda chance". É a mecânica que ajuda os jogadores a conseguirem cartas melhores para sua mão, permitindo a criação de um plano de jogo para a rodada.

Os jogadores podem fazer um mulligan descartando 1 carta da mão para a pilha de descarte e puxando uma carta nova do topo do baralho. Este é o _Mulligan Simples_.

Caso o jogador não tenha uma carta de número 7 na mão, e *ainda não tenha realizado o Mulligan Simples,* ele pode optar por realizar o _Mulligan Completo_, que consiste em mostrar as 4 cartas de sua mão ao adversário, descartar todas para a pilha de descarte e puxar quatro cartas novas do topo do baralho.

Regras do Mulligan

1. A fase de Mulligan é opcional para ambos os jogadores;
2. Cada jogador só pode realizar 1 Mulligan por rodada: **ou** o Mulligan Simples, **ou** o Mulligan Completo.
3. O primeiro Mulligan é prioridade do jogador que é o recebedor das cartas na rodada.

⤷ Após os jogadores "mulligarem" (ou pularem esta etapa), inicia-se a fase de troca.

Troca

Cada jogador escolhe uma das próprias cartas que deseja dar para o adversário, e então passa esta carta para ele, virada para baixo. Esta etapa é obrigatória para ambos os jogadores e acontece simultaneamente (isto significa que, por exemplo, um jogador não pode passar um [6♥] e depois recebê-lo de volta de seu adversário).

↪ Após trocarem uma carta, o distribuidor revela a carta do topo do baralho e coloca-a na mesa, esta é a carta de valor infinito da rodada.

∞ Carta Infinita ∞

Carta infinita é a carta revelada para ambos os jogadores na mesa. Quando revelada, o número desta carta passa a ser o símbolo 'infinito', e as outras 3 cartas no baralho de mesmo número (com naipes diferentes) são as outras cartas que também se tornam Cartas Infinitas. Como o nome sugere, estas cartas ganham o embate contra todas as outras cartas, mas empatam entre si*. Literalmente: imagine que o valor delas se torna infinito (ou ilimitado).

**Lembre-se que este é um jogo onde os naipes são neutros. Portanto, uma carta infinita não é mais forte do que a outra, independente do naipe.*

↪ Após a revelação da Carta Infinita, os jogadores iniciam os embates.

Os embates

Todo embate tem dois turnos: o turno de quem **inicia** o embate e joga a primeira carta, e o turno de quem '**responde**' à ela, jogando uma outra carta. O início de cada embate segue uma ordem fixa: o recebedor inicia o primeiro e o terceiro, enquanto o distribuidor inicia somente o segundo.

Em todos os embates, é obrigatório que cada jogador jogue ao menos uma carta — a menos que ele não tenha cartas na mão*. No primeiro e segundo embate, somente é possível jogar uma carta. No terceiro embate, não há limites.

*Se um jogador não tiver cartas na mão para jogar em um embate, pode-se considerar que ele jogou uma carta de valor nulo (ou 'zero') naquele embate.

↪ No fim do segundo embate, os jogadores podem realizar uma substituição.

Substituição

Caso o valor da [primeira carta] jogada por um jogador + o valor da [segunda carta] jogada por ele for = 7, como um 3♠ e um 4♥, o jogador pode realizar a mecânica de substituição, que consiste em cinco passos ordenados:

1. Escolher uma de suas duas cartas jogadas (no embate 1 **ou** 2) e colocá-la na pilha de descarte;
2. Puxar quatro cartas do topo do baralho, revelá-las ao adversário, e escolher somente uma destas cartas;
3. Descartar as outras três cartas puxadas no passo anterior;
4. Jogar a carta escolhida no embate onde estava a carta descartada no passo 1;
5. E caso a carta do escolhida for um 7, realizar seu efeito obrigatoriamente.

O objetivo desta mecânica é substituir uma carta de valor pequeno por uma carta de valor maior. Existindo a chance de transformar uma derrota de um embate em uma vitória.

Perceba que ambos os jogadores podem realizar uma substituição na mesma rodada: Imagine que Beatriz jogou um Ás e um Seis, enquanto o Natan jogou um Dois e um Cinco. Ambos podem substituir uma carta de um dos embates.

Neste caso, o jogador que iniciou o primeiro embate (Beatriz) realiza substituição primeiro. Após encerrar, o outro jogador (Natan) realiza a substituição em sequência.

↪ Após os jogadores substituírem suas cartas (ou pularem esta etapa), inicia-se o terceiro embate.

O terceiro embate

Somente no terceiro embate, caso o jogador tenha mais do que uma carta em mãos, ele poderá jogá-las em conjunto e somar seus valores. Por exemplo, um 3 e um 6 jogados simultaneamente no terceiro embate resultam no valor 9.

Esta mecânica é opcional: o jogador pode jogar somente uma carta se quiser, assim como pode jogar quantas cartas quiser (e tiver em mãos) para somar seus valores.

Dica: Se uma das cartas jogadas em conjunto for uma carta infinita, o valor final será infinito, e não, por exemplo: “infinito + 3 + 6” — nesta situação, se um adversário jogar uma outra carta infinita sozinha, o terceiro embate terminará empatado.

Fluxo de uma Rodada

Preparação

↬ Distribuidor embaralha → recebedor corta → distribuidor dá as cartas.
- ↪ Ambos os jogadores realizam (ou não) o Mulligan;
  - ↪ Ambos os jogadores realizam a troca;
    - ↪ A carta infinita é revelada na mesa.

Embate 1

➳ O recebedor inicia o primeiro embate jogando uma carta;
- ➳ O distribuidor responde jogando uma carta.

Embate 2

➳ O distribuidor inicia o segundo embate jogando uma carta;
- ➳ O recebedor responde jogando uma carta;

⥃ A mecânica de substituição é realizada, caso algum jogador (ou ambos) tenha ativado-a.

Embate 3

➳ O recebedor inicia o último embate jogando uma ou mais cartas;
- ➳ O distribuidor responde jogando uma ou mais cartas;

Análise

⟴ Os resultados dos embates são analisados;
- ↪ Se necessário, o desempate é realizado.

⥣ O vitorioso da rodada marca [+1] ou [+2] pontos no placar.

⟳ As cartas são recolhidas da mesa, os jogadores trocam a função de distribuidor e recebedor e volta-se ao estágio de Preparação.

Marcando Pontos

Vitória Comum

O jogador que: 1. Vencer dois embates, ou 2. Vencer um embate e empatar em outros dois embates, será o vitorioso da rodada. Ao obter uma Vitória Comum, o jogador adiciona [+1] ponto em seu placar.

Vitória perfeita

Por outro lado, se o jogador vencer os 3 embates de uma rodada, ele terá conquistado uma vitória perfeita. Neste caso, o vitorioso marcará, em sua pontuação, [+2] pontos, em vez de [+1]. Por conta desta mecânica, mesmo que o vencedor da rodada já esteja decidido no segundo embate, é obrigatória a realização do terceiro embate, para verificar se a rodada terminará através de vitória comum ou perfeita.

Desempatando uma rodada

Em um embate, após comparar os valores das cartas jogadas por ambos os jogadores, há a possibilidade do valor final ser igual. Quando isso acontece, dizemos que ocorreu um empate. Contudo, existem dois cenários onde é possível que aconteça um empate de uma **rodada**:

1. Quando os 3 embates da rodada terminam empatados;
2. Quando acontece 1 empate e ambos os jogadores vencem somente 1 embate.

Nos casos acima, os jogadores devem somar os valores das cartas que sobraram em suas mãos: vence o jogador que tiver a maior **soma** total. Caso este valor for igual entre os jogadores [como 0 e 0, infinito e infinito, ou 3 e 3], vence o jogador que tiver sido o recebedor da rodada. Nestes casos, considera-se uma Vitória Comum, e o jogador vencedor pontua [+1] no placar.

Os Quatro Setes

[a mecânica que nomeou o jogo]

Neste jogo, cada carta de número 7 tem um efeito único. As cartas “7” de naipe preto possuem efeitos que privilegiam quem as joga, enquanto as de naipe vermelho privilegiam o adversário de quem as joga. Os jogadores são obrigados a realizar estes efeitos assim que as cartas forem jogadas na mesa:

[7♦] - Seu adversário puxa uma carta do topo do baralho para a mão dele.

[7♠] - Você puxa uma carta do topo do baralho para sua mão.

[7♥] - Você descarta uma carta de sua mão, aleatoriamente.

[7♣] - Seu adversário descarta uma carta da mão dele, aleatoriamente.

Se não for possível realizar os efeitos das cartas [7♥] ou [7♣] por conta da falta de cartas na sua mão de um jogador, ainda será possível jogar a carta 7, mas ela passará a valer 0 pontos no embate.

Para exemplificar: se você jogar o [7♥] no último embate em conjunto com a última carta de sua mão, que é um [2♣], sua pontuação no último embate será equivalente a 2, pois você não descartou nenhuma carta, e portanto a carta 7 passa a valer 0.

Neste mesmo cenário, se você jogar o [7♥] enquanto mantém o [2♣] na mão, você realiza o efeito da carta [7♥], descartando uma carta aleatória de sua mão, que será o [2♣], e então terá um valor final igual a 7 no terceiro embate.

Perguntas Frequentes

Posso encobrir uma carta?

Não é possível jogar uma carta virada para baixo, ou “encobrir”, em Quatro Setes (como é possível em jogos como Truco). Todas as cartas são jogadas viradas para cima. Somente as cartas que são descartadas (colocadas na pilha de descarte) são “jogadas” viradas para baixo.

O que é a pilha de descartes?

É o espaço da mesa dedicado para as cartas descartadas da rodada. A pilha de descartes não pode ser consultada em momento algum. Portanto, se o jogador quiser analisar mais profundamente as cartas descartadas da mão do adversário no passo do Mulligan Completo, por exemplo, ele deve se comunicar e pedir para que o adversário espere um pouco enquanto ele memoriza as cartas.

O que acontece após o fim da rodada?

Após definir o vencedor da rodada, todas as cartas são recolhidas da mesa, e uma próxima rodada se inicia. Lembre-se que os jogadores, neste momento, trocam de função — quem foi recebedor na rodada anterior se torna distribuidor na nova rodada, e vice-versa.

Conheça mais!

Se você gostou do jogo e gostaria de conhecer minhas outras criações, escaneie o QR Code abaixo ou acesse: linktr.ee/caiovaralta

Através do link, você poderá acessar materiais oficiais do Quatro Setes, entrar em contato com a comunidade e deixar suas opiniões, dúvidas ou ideias para o jogo.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer à minha mãe por ter sido a primeira pessoa a aprender Quatro Setes, e por providenciar suas opiniões para que eu pudesse melhorar o jogo.

Disclaimer

“Quatro Setes” é um conjunto de regras criadas por Caio Varalta em Janeiro de 2025. O objetivo das regras é constituir uma estrutura para um jogo de cartas, que pode ser jogado através de baralhos convencionais (como o baralho francês) ou através de baralhos alternativos, à critério de seus jogadores. Seu criador não se responsabiliza pelo uso inadequado das regras e deste manual, tampouco apoia atos como a aposta de dinheiro em jogos de azar, ou relacionados. O objetivo deste manual (leia-se “conjunto de regras”), é servir de referência para pessoas interessadas em se divertir com amigos ou familiares, jogando baralho e seguindo a estrutura aqui apresentada.